



### **Dahschur – Der Betrug des Baumeisters**

Inhalt: 4 Marmorplatten, eine je Spielerfarbe

Vorbereitung: Jeder der Mitspieler erhält die Marmorplatte in seiner Farbe.

Regel: Der Spieler kann, wenn er an der Reihe ist und die Aktion Prachtstraße wählt, seine Marmorplatte über eine der ausliegenden Marmorplatten legen und damit die Wertung beeinflussen.

---

### **Taschkent – Die neuen Waren**

Inhalt: eine neutrale Hütte, 4 Warensteine (2x gelb, 2x weiß)

Vorbereitung: Die neutrale Hütte wird zu den anderen gelegt. Die Warensteine werden auf das erste Feld der Karawane platziert (die beiden Reiter zu Pferd).

Regel: Der Spieler kann, wenn er seinen Kameltreiber auf das erste Feld zieht, anstatt dem Startspielerstein oder der Aktion mit den Handelsverbindungen einen der Warensteine zu sich nehmen. Gelbe und weiße Warensteine können in der Handelsrunde auf jedes freie Feld einer Hütte platziert und damit verkauft werden. Die auf der Hütte gezeigte Farbe ist somit egal. Es gilt weiterhin, dass nur eine Ware jeder Art in einer Hütte verkauft werden kann.

---

### **Global Warming – Lobbyarbeit**

Inhalt: 6 Holzwürfel mit Bohrung in verschiedenen Farben

Vorbereitung: Die Holzwürfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Regel: Der aktive Spieler hat nun weitere Aktionsmöglichkeiten, die er in seinem Zug wählen kann. Er darf einen der noch vorhandenen Holzwürfel zu sich nehmen. In einem nächsten Zug kann er als Aktionsmöglichkeit einen Holzwürfel auf einen seiner Bohrtürme stecken. Immer, wenn dieser Bohrturm fördert gelten folgende Besonderheiten:

- Pink: Der Spieler erhält zusätzliche 2 Zufriedenheitspunkte
- Schwarz: Der Spieler muss 1 Öl weniger abgeben
- Blau: Die Temperatur steigt um 2 Einheiten weniger an
- Rot: Der Spieler zieht 5 Karten und darf 2 davon behalten
- Gelb: Der Spieler kann zusätzlich eine gelbe Karte spielen
- Weiß: Der Spieler erhält 2 \$ mehr

### **Area 51 – Aliens**

Inhalt: 6 Meeple-Aufkleber und 6 Holzwürfel

Vorbereitung: Die Aufkleber werden auf die vorhandenen Meeple aufgeklebt und geben der eigenen Figur mehr Leben. Jeder Spieler erhält den Holzwürfel in seiner Farbe.

Regel: Wenn ein Spieler Karten an einen Bunker ablegt, so kann er seinen Holzwürfel auf eine der Karten ablegen und ihn somit markieren. Wird eine Kartenreihe aufgelöst (Einlagerung), so erhält der Spieler diese Karte (samt Holzwürfel) zurück, egal, wer die Einlagerung ausgelöst hat.

---

### **Exposaurus – Mehr Dinos**

Inhalt: 2 Dinosaurier (gelb und grün)

Vorbereitung: Die Spielfiguren werden neben dem Spielplan bereitgestellt.

Regel: Der Spieler, der als jeweils erster mehr gleiche Fossilien hat, als seine Gegner, erhält den gelben Dinosaurier und stellt ihn in die Mitte seines Museums.

Der Spieler, der als jeweils erster mehr gleiche Edelsteine hat, als seine Gegner, erhält den grünen Dinosaurier und stellt ihn in die Mitte seines Museums.

Man kann die Dinosaurier somit auch wieder verlieren, wenn ein Mitspieler mehr gleiche Fossilien bzw. mehr gleiche Edelsteine gesammelt hat.

Die Dinosaurier zählen am Spielende jeweils 2 Siegpunkte.

---

### **Adios Calavera – Der nette Nachbar**

Inhalt: 1 Holzscheibe mit Aufkleber

Vorbereitung: Der Nette Nachbar wird vor Spielbeginn schräg unterhalb vom Kerzenfeld platziert.

Regel: Der Nette Nachbar gehört allen, den Lebenden wie den Verstorbenen und zählt bei der Berechnung der Zugweite wie jede andere Figur mit. Jeder Spieler darf ihn bewegen. Doch nur nach dem eigenen Zug und nur um 1 Feld. Der Zug kann geradeaus oder diagonal erfolgen.

Durch den Anführer, den Kraftprotz, den Magneten oder die Stürmische kann der Nette Nachbar schon während des eigenen Zugs bewegt werden. Zusätzlich kann man ihn noch am Ende des eigenen Zuges bewegen. Er darf neben dem Ungewaschenen stehen.

Man darf den Netten Nachbarn nicht über eine Ziellinie bringen

### **Schwarzes Gold – Technology-Upgrade**

Inhalt: 4 schwarze Holzwürfel mit Bohrung

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen schwarzen Holzwürfel, den er auf einen seiner Bohrtürme steckt.

Regel: Bei der Wertung in der zweiten Spielphase kann dieser Bohrturm auch die Ölfelder fördern, die orthogonal ZWEI Felder von ihm entfernt liegen.

---

### **Takamatsu - Die grüne Pagode + Der grüne Samurai**

Inhalt: 2 Spielsteine

Regel: Die grüne Pagode wird auf den niedrigsten Shogun neben dem Spielbrett gelegt und verdoppelt den Wert dieser Karte.

Der grüne Samurai - ein Einzelgänger - wird am Anfang des Spiels im Raum mit dem Wert +2 platziert. Er blockiert effektiv einen Raum, so dass er nicht betreten werden kann. Er geht automatisch zum nächsten freien Raum.

---

### **Manhattan TraffIQ – Empire State Building**

Inhalt: Holzspielstein und Aufkleber

Vorbereitung: Der Spielstein wird zunächst neben dem Spielplan bereitgelegt.

Regel: Mit dem Empire State Building kommt eine weitere taktische Variante hinzu. Es ist zunächst offen, wer das Gebäude auf dem Stadtplan platziert, aber wenn es einmal steht, werden sich alle Spieler für diesen Standort interessieren - denn die Kreuzungen um das Gebäude herum zählen in der Endabrechnung doppelt.

---

### **Outback Crossing – Die Nebel**

Inhalt: 6 Holzpfeile in Grau

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält einen grauen Pfeil

Regel: Anstatt einen Pfeil in eigener Farbe abzulegen, kann der aktive Spieler auch seinen grauen Pfeil legen. Damit blockiert er eine mögliche Wertung der Mitspieler (graue Pfeile werden also nicht gewertet).

### **Weihnachtspinguine – Die speziellen Geschenke**

Inhalt: 4 pinke Holzspielsteine

Vorbereitung: Die pinken Geschenke werden zu den anderen (unter den Baum) gelegt.

Regel: Die pinkten Geschenke sind eine neue Farbe und sie zählen zum Schluss doppelt.

---

### **Turmbauer von Babylon – Die Pest**

Inhalt: 5 schwarze Spielchips

Vorbereitung: Jeder Spieler erhält einen schwarzen Chip

Regel: Der aktive Spieler kann seinen Chip auf einen Turm setzen und diesen damit für alle blockieren. Der Chip zählt als Teil - der Spieler muss ja 4 oder 5 Teile pro Zug verbauen.

---

### **HaiNoon – Fischschwarm**

Inhalt: 2 grüne Fische

Vorbereitung: Die Fische werden als Vorrat bereitgelegt.

Regel: Der Spieler kann als alternative Aktion zwei seiner Karten ablegen und erhält dann einen Fisch, den er auf seinen Taucher setzen und ihn damit schützen kann. Wird der Taucher von einem Hai attackiert, so frisst der Hai erst den Fisch. Der Fisch kommt sodann aus dem Spiel.

---

### **City Council – Der neue Ausschuss**

Inhalt: Wertungsübersicht + 5 Meeple Sticker (Arbeiter)

Vorbereitung: Die neue Wertungsübersicht wird zu den übrigen gelegt. Jeder Spieler beklebt einen seiner Mitarbeiter mit einem der Aufkleber.

Regel: Immer, wenn der besondere Mitarbeiter (mit Aufkleber) aktiv wird, erhält sein Eigentümer einen Einflusspunkt in einer beliebigen Kategorie - nicht im Entwicklungsdezernat (braun!)  
Kommt es zu einer Abstimmung im neuen Ausschuss, so gilt:

- Der Auslöser der Abstimmung (aktiver Spieler) erhält 1 Siegpunkt
- 1 Mitarbeiter = nichts
- 2 Mitarbeiter = +2 braune Einflusspunkte
- 3 Mitarbeiter = +4 braune Einflusspunkte



### **Dahshur - The Deception of the Master Builder**

Content: 4 marble plates, one for each player color.

Preparation: Each of the players gets the marble plate in his color.

Rule: When it is the player's turn and he chooses the action boulevard, he can place his marble slab over one of the marble slabs on the table and thus influence the score.

---

### **Tashkent - New Goods**

Contents: one neutral hut, 4 goods tiles (2x yellow, 2x white)

Preparation: The neutral hut is placed with the others. The goods stones are placed on the first square of the caravan (the two riders on horseback).

Rule: When moving his camel driver to the first square, the player can take one of the goods stones instead of the starting player stone or the action with the trade links. Yellow and white commodity stones can be placed on any empty space of a hut in the trading round to be sold. Thus, the color shown on the hut does not matter. It still applies that only one commodity of each type can be sold in a hut.

---

### **Global Warming - Lobbying**

Content: 6 wooden cubes with holes in different colors

Preparation: The wooden cubes are placed next to the game board.

Rule: The active player now has more action options to choose from during his turn. He may take one of the remaining wooden cubes. In his next turn, he can put a wooden cube on one of his derricks as an action option. Whenever this derrick is mining, the following special features apply:

- Pink: The player receives an additional 2 satisfaction points.
- Black: The player must deliver 1 oil less
- Blue: The temperature increases by 2 units less
- Red: The player draws 5 cards and may keep 2 of them
- Yellow: The player can play an additional yellow card
- White: The player gets 2 \$ more

### **Area 51 - Aliens**

Contents: 6 Meeple stickers and 6 wooden dice

Preparation: The stickers are placed on the existing meeple and give more life to your own figure.  
Each player gets the wooden dice in his color.

Rule: When a player places cards on a bunker, he can place his wooden cube on one of the cards to mark it. If a row of cards is resolved (bunkering), the player gets this card (along with the wooden cube) back, regardless of who triggered the bunkering.

---

### **Exposaurus - More Dinos**

Contents: 2 dinosaurs (yellow and green)

Preparation: The game pieces are placed next to the game board.

Rule: The first player to have more identical fossils than his opponents receives the yellow dinosaur and places it in the center of his museum.

The first player to have more identical gems than his opponents receives the green dinosaur and places it in the center of his museum.

You can also lose the dinosaurs if a player has collected more identical fossils or more identical gems.

The dinosaurs count 2 victory points each at the end of the game.

---

### **Adios Calavera - The nice neighbor**

Contents: 1 wooden disc with sticker

Preparation: The Nice Neighbor is placed diagonally below the candle field before the game begins.

Rule: The Nice Neighbor belongs to everyone, the living as well as the deceased, and counts in the calculation of the move distance like any other piece. Each player may move it. But only after his own move and only by 1 square. The move can be straight or diagonal.

With the leader, the strongman, the magnet or the stormy one, the nice neighbor can already be moved during his own turn. Additionally, you can move him at the end of your turn. He may stand next to the unwashed one.

You may not move the Nice Neighbor across a finish line

### **Black Gold - Technology Upgrade**

Contents: 4 black wooden cubes with a hole in them

Preparation: Each player receives a black wooden cube at the beginning of the game, which he puts on one of his drilling towers.

Rule: When scoring in the second phase of the game, this derrick can also produce the oil fields that are orthogonally TWO fields away from it.

---

### **Takamatsu - The Green Pagoda + The Green Samurai**

Content: 2 tiles

Rule: The Green Pagoda is placed on the lowest Shogun next to the board and doubles the value of that card.

The Green Samurai - a loner - is placed in the room with the value +2 at the beginning of the game. He effectively blocks a room so that it cannot be entered. He automatically moves to the next free room.

---

### **Manhattan TraffIQ - Empire State Building**

Contents: Wooden game piece and sticker

Preparation: The game piece is first placed next to the game board.

Rule: With the Empire State Building, another tactical variant is added. It is initially open who places the building on the map, but once it is in place, all players will be interested in that location - because the intersections around the building count double in the final tally.

---

### **Outback Crossing - The Mists**

Contents: 6 wooden arrows in gray

Preparation: Each player receives one gray arrow

Rule: Instead of placing an arrow in his own color, the active player can also place his gray arrow. By doing so, he blocks a possible scoring of the other players (so gray arrows are not scored).

### **Christmas Penguins - The Special Gifts**

Contents: 4 pink wooden game pieces

Preparation: The pink gifts are placed with the others (under the tree).

Rule: The pink gifts are a new color and they count double at the end.

---

### **Tower of Babylon - The Plague**

Content: 5 black game chips

Preparation: Each player receives a black chip

Rule: The active player can place his chip on a tower, blocking it for everyone. The chip counts as a piece - the player has to block 4 or 5 pieces per turn.

---

### **HaiNoon - Shoal of fish**

Content: 2 green fish

Preparation: The fish are put in stock.

Rule: The player can discard two of his cards as an alternative action and then gets a fish to put on his diver and protect it. If the diver is attacked by a shark, the shark first eats the fish. The fish is then removed from the game.

---

### **City Council - The New Committee**

Contents: Scoreboard + 5 Meeple Stickers (workers)

Preparation: The new scoring board is placed with the others. Each player puts one of the stickers on one of his workers.

Rule: Whenever the special worker (with sticker) becomes active, its owner gets one influence point in any category - not in the development department (brown!).

If a vote occurs in the new committee, the following applies:

- The trigger of the vote (active player) receives 1 victory point
- 1 employee = nothing
- 2 employees = +2 brown influence points
- 3 employees = +4 brown influence points